



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE A DISTÂNCIA**

REGIANA LOPES CAZÉ

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO
ALUNO DE EDUCAÇÃO INFANTIL**

**JOÃO PESSOA - PB
2013**

REGIANA LOPES CAZÉ

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO
ALUNO DE EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de
Educação da Universidade Federal da Paraíba, como
requisito institucional para obtenção do título de
Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa Emília Cristina Barros

**JOÃO PESSOA - PB
2013**

C386c Cazé, Regiana Lopes.

A contribuição dos jogos no processo de aprendizagem do aluno de educação infantil / Regiana Lopes Cazé. – João Pessoa: UFPB, 2013.

43f.

Orientador: Emília Cristina Barros
Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância)
– UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Ensino-aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

REGIANA LOPES CAZÉ

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO
ALUNO DE EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de
Educação da Universidade Federal da Paraíba, como
requisito institucional para obtenção do título de
Licenciada em Pedagogia.

.

APROVADA EM: ____/____/2013

BANCA EXAMINADORA

**JOÃO PESSOA - PB
2013**

A Deus, que és o meu protetor e refúgio nos momentos bons e ruins. A meus pais, que amo muito, pelo exemplo de vida. A meu esposo que sempre esteve no meu lado ajudando nas tarefas e que sempre achou solução para resolvê-las junto comigo. Dedico a você Tiago com todo carinho e amor. Ao meu querido filho pela alegria e felicidade que nos destes ao vir ao mundo cheio de saúde. As Minhas irmãs que sempre incentivaram ao longo deste curso.

DEDICO!

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, ao meu Deus, pelo dom da vida, que sempre está no meu caminho e mesmo nos momentos mais difíceis, não me abandona.

A minha família, que lutou junto comigo nesta caminhada e para que este sonho tornasse realidade.

Ao meu querido esposo (Tiago Vieira), por toda a força, por não ter me deixado desistir e por ter compreendido minhas ausências e momentos de estresse.

Aos meus colegas de Curso, por compartilhar dúvidas, experiências, saberes, alegrias e tristezas. Em especial minhas amigas: Adriana, Juliana, Maria de Fátima e Maria Tomaz.

Aos meus professores, tutores pela a força e dedicação durante todo o Curso.

A Josefa Cristina, minha tutora presencial, que me ajudou desde o início.

A minha Professora-Orientadora: Prof.^a Emília Cristina Barros pela orientação e conclusão deste trabalho.

Ao meu amigo “André Oliveira” por toda ajuda.

Enfim, a todos, que de maneira direta ou indireta, contribuíram para a concretização desta formação acadêmica que tanto quero.

A todos vocês, meus sinceros, agradecimentos!



“O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”

PIAGET (1967)

RESUMO

Os jogos visto como instrumento lúdico e indispensável no espaço escolar tem um papel fundamental na promoção de uma educação de qualidade, tendo em vista, que a prática de jogar é presente no início e em toda a vida do ser humano, e sendo assim, devendo fazer parte do dia-a-dia do aluno na escola, já que favorece também a construção prazerosa do viver e da convivência tanto no âmbito escolar ou social. Considerando este exposto a presente pesquisa de caráter bibliográfico busca refletir sobre a relevância do uso dos jogos para a aprendizagem significativa da criança de Educação Infantil. Neste sentido, esta pesquisa tem como finalidade conhecer as fases do desenvolvimento da criança, abordando o conceito de aprendizagem significativa; compreender o conceito de jogo, percebendo a importância do mesmo na aprendizagem do aluno; e ainda identificar a importância dos jogos para a formação integral da criança e o papel do professor nesse contexto. Mediante tal pressuposto, buscou-se aprofundamento teórico a partir de autores que enfocam esta temática, com destaque Vygotsky (2010), Piaget (1976), Negreni (1994), Freire (1996), Silveira (1998), RCNEI (1998), Antunes (2000), Santos (2000), Kishimoto (2008), os quais serviram de base para esse estudo. Para subsidiar a teoria, foi necessário coletar dados e analisá-los com o objetivo de validar o pressuposto de que os jogos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, motivando a sociabilidade e integração da criança na Educação Infantil.

PALAVRAS-CHAVES: Jogos; Ensino-Aprendizagem; Educação Infantil.

ABSTRACT

The games seen as playful and indispensable instrument in school plays a key role in promoting quality education, with a view that the practice of gambling is present at the beginning and throughout the life of the human being, and as such, should part of the day-to-day student in the school, as it also favors the construction of pleasurable living and living well in school or social context. Considering this exposed this bibliographical research seeks to reflect on the relevance of the use of games for meaningful learning of the child Childhood Education. In this sense, this research aims to understand the stages of child development, addressing the concept of meaningful learning; understand the game concept, realizing the importance of it in student learning, and also identify the importance of games to full training the child and the teacher's role in this context. Upon such assumption, we sought theoretical development from authors that focus on this issue, especially Vygotsky (2010), Piaget (1976), Negreni (1994), Freire (1996), Silveira (1998), RCNEI (1998), Antunes (2000), Santos (2000), Kishimoto (2008), which served as the basis for this study. To support the theory, it was necessary to collect data and analyze them in order to validate the assumption that games help in the teaching and learning process, encouraging sociability and integration of the child in kindergarten.

Key- word: Games, Teaching and Learning, Early Childhood Education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
1. AS FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS.....	11
1.1. Vygotsky e o desenvolvimento da criança.....	11
1.2. Os estágios do desenvolvimento mental segundo Jean Piaget.....	14
2. JOGO NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL	16
2.1 O jogo na vida da criança.....	17
2.2. Jogos e divertimento.....	20
2.3 O valor da brinquedoteca.....	23
3. O JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA E O PAPEL DO EDUCADOR NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	26
3.1 O uso do jogo como forma de consciência do mundo.....	26
3.2 O papel do educador na educação infantil.....	30
4. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	34
4.1 Tipo da Pesquisa.....	34
4.2 Definição da amostragem.....	34
4.3 Instrumento de coleta de dados.....	34
4.4 Análise das informações	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS.....	41

INTRODUÇÃO

Com o advento das novas tecnologias, o processo ensino-aprendizagem em todos os seguimentos educacionais tornou-se ainda mais desafiador, já que é indispensável uma busca constante de atualizar-se diante da evolução e mudanças que acontece na presente na sociedade, sendo assim, as práticas educativas desenvolvidas no âmbito escolar deve acompanhar todas estas transformação buscando promover uma aprendizagem significativa para seus alunos.

Os jogos como outrora, devem e precisam está presente na prática docente que por sua vez deverá transformar os conteúdos em atividades interessantes e prazerosas. Como metodologia pedagógica pensada e planejada, os jogos farão com que os alunos sintam-se motivados e pelo que está sendo ensinado. Contudo, o educador deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como atração a uma aprendizagem eficaz e significativa, estimulando à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades.

É importante ressaltar que os jogos são essenciais ao desenvolvimento infantil, uma vez que uma parcela importante de sua vida ocorre nessa faixa etária. Faz-se necessário enfatizar que é através dela que os pequeninos ampliam significativamente sua capacidade de visualizar a riqueza externa, evoluindo paulatinamente por meio das intervenções de outras crianças e dos adultos.

Portanto, fica evidente que as mudanças vêm acontecendo em toda história infantil, a criança passa a ser percebida como sujeito histórico e social fazendo parte de uma sociedade e de uma cultura e assim, deve ser inserida em todos os contextos educativos.

A pesquisa possibilitará uma compreensão ampla sob a luz de alguns teóricos a respeito da importância dos jogos para o processo de aprendizagem da criança, assim como uma reflexão do professor no contexto dos jogos para a formação integral da criança, percebendo que profissionais qualificados e conscientes são aqueles que valorizam e utilizam a ludicidade ou seja, os jogos no contexto educacional.

A referida pesquisa foi realizada através de estudos bibliográficos, onde se teve como base os autores consultados tais como Silveira (1998), Vygotsky (2010), Piaget (1976), Negreni (1994), Freire (1996), O RCNEI (1998), Antunes (2000), Santos (2000), Kishimoto (2008), entre outros, que serviram de suporte para as argumentações e análises expostas no decorrer desta produção. Em seguida foi feita uma análise explicativa, por fim, a síntese integradora das soluções, justamente esta última fase consistiu na reflexão e proposição de

soluções do objeto de estudo, que definiu a pesquisa à contribuição dos jogos no processo de aprendizagem do aluno de Educação Infantil. No entanto, para a realização da mesma foram abordados conteúdos, organizados a partir da distribuição nos seguintes capítulos.

No primeiro capítulo, foram abordadas as temáticas das fases do desenvolvimento da criança: pressupostos teóricos sob a luz de Vygotsky e o desenvolvimento da criança e os estágios do desenvolvimento mental segundo Piaget que refletiu o quanto os jogos educativos têm o intuito de proporcionar aos alunos situações problemas de ensino-aprendizagem para que os mesmos sejam autores e escritores do seu próprio conhecimento.

No segundo capítulo, foi destacado jogo no contexto da educação infantil, referenciando o jogo na vida da criança, jogos e divertimento, e valor da brinquedoteca, afirmando que a utilização do jogo no processo de formação é um modo de retornar a ser sujeito em sua totalidade passando a investir nas atividades lúdicas, porque o jogo abre a possibilidade da imaginação, espontaneidade e a criatividade permeando a vivência, o diálogo, a leitura.

No terceiro capítulo o jogo é relatado como atividade lúdica e o papel do educador na formação da criança, apresentando o uso do jogo como forma de consciência do mundo e o papel do educador na educação infantil, destacando que o jogar é essencial para o desenvolvimento da criança, ele pode ser comparado por sua necessidade humana como algo tão importante quanto ao ato de comer, dormir e beber, pois o brincar possibilita o seu desenvolvimento físico e mental, favorecendo o desenvolvimento afetivo e social, na relação sujeito e sociedade, espécie e gênero, bem a atuação do professor na educação infantil como agente de construção do conhecimento.

No quarto capítulo têm-se os aspectos metodológicos, tal como o tipo da pesquisa, definição da amostragem, o instrumento de coleta de dados, e principalmente a análise das informações e discussão dos dados obtidos na pesquisa bibliográfica, mostrando a relação dos autores e os aportes legais que referenciam sobre a contribuição dos jogos no processo de aprendizagem do aluno de educação infantil.

Portanto, este trabalho deverá contribuir significativamente para que os professores de educação infantil de modo especial, reflitam sobre sua prática valorizando jogos e brincadeiras enquanto instrumentos que irão subsidiar suas vivências didático-pedagógicas nas instituições infantis, e que não é possível desenvolver uma educação de qualidade se não inserir em todo âmbito escolar um efetivo trabalho lúdico.

1. AS FASES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: PRESUPOSTOS TEÓRICOS

Os jogos educativos têm o intuito de proporcionarem aos alunos situações problemas de ensino-aprendizagem para que os mesmos sejam autores e escritores do seu próprio conhecimento, de modo que “a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...” (MOYLES, 2002, p.21).

Jogando, o aluno absorve sensações diversas por meio do impulso provocadas pelas sensações e competições. O desejo de vencer o faz querer buscar novos conhecimentos. Segundo Silveira (1998, p.02):

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

É importante que os jogos pedagógicos sejam utilizados como ferramenta de apoio contribuindo como componente de auxílio para aprimorar conteúdos estudados anteriormente.

Alguns pesquisadores tais como Vygotsky (2010) e Piaget (2011) contribuíram com os estudos da educação infantil, que confirma as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento cognitivo da aprendizagem, no ensino-aprendizagem. A seguir teóricos que realizaram estudos na Educação Infantil.

1.1 Vygotsky e o desenvolvimento da criança

Nascido em Orsha na Rússia, em 17 de novembro de 1896, Lev Semenovich Vygotsky exerceu grande notoriedade no pensamento moderno. A especificidade de sua teoria relaciona-se a sociabilidade do homem, interação social, signo instrumento, cultura, história, funções mentais superiores. A sua teoria é norteada pela expressão “teoria sócio-histórico-cultural do desenvolvimento das funções mentais superiores”. Para o teórico, “o ser humano se caracteriza por uma sociabilidade primária” (VYGOTSKY, 2010, p.15)

O desenvolvimento cognitivo da criança, o processo histórico-social e a aquisição de conhecimento se realiza a partir da interação sujeito e sociedade. Nesse processo de formação da personalidade interferem o histórico, o social e o cultural no indivíduo.

Segundo Vygotsky, o sujeito é interativo e itinerante, por isso adquire conhecimento a partir de relações intra e interpessoais e de troca com o meio a partir de um processo que ele intitulou mediação. “O processo de aprendizagem deve ser olhado por uma ótica prospectiva, ou seja, não se deve focalizar o que a criança aprendeu, mas sim o que está aprendendo.” (VYGOTSKY apud ZDP. Creche Fiocruz, 2004, p. 3), pois, o ser humano é um ser cultural, que se corporifica na coletividade.

É por meio de outros, por intermediário do adulto que a criança se envolve em suas atividades. Absolutamente, tudo no comportamento da criança está fundido, enraizado no social. [...] Assim, as relações da criança com a realidade são, desde o início, relações sociais. Neste sentido, poder-se-ia dizer que o bebê é um ser social no mais elevado grau. (VYGOTSKY, 2010, p.16)

O desenvolvimento da criança se processa atrelado aos costumes e hábitos dos adultos, ela é disciplinada a rigor para que seja um cidadão com direitos e deveres, com virtudes humanas tais como a justiça e a moral. Neste contexto, estes conjuntos de ações e valores revelam as interações da criança com os adultos, que, são os portadores da cultura. Desta forma os signos, e os diferentes sistemas semióticos abordados por Vygotsky (2010) fundamentam a construção do pensamento, contribuindo para a organização do comportamento individual.

Na visão sócio-histórico de Vygotsky (1998), o jogo é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistema simbólico. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social, em outras palavras as brincadeiras e jogos executados pelas crianças pode ser caracterizada como uma atividade humana criativa, na qual a imaginação, fantasia e realidade interatuam na produção de novas possibilidades de explicação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, criança e adulto.

É nessa perspectiva, que a concepção Vygotskyana de interação social desempenha um papel construtivo no desenvolvimento da criança, pois todas as categorias de funções mentais superiores não podem emergir e se construir sem o aporte construtivo das interações sociais.

A mais importante e mais fundamental das leis que explicam a gênese, e para a qual nos conduz o estudo das funções mentais superiores, poderia ser expressa assim, cada exemplo de conduta semiótica da criança era, anteriormente, uma forma de colaboração social e é por isso que o comportamento semiótico, mesmo nos estágios mais avançados do desenvolvimento, permanece como um modo de funcionamento social. A história do desenvolvimento das funções mentais aparece, pois, como a história do processo de transformação dos instrumentos do

comportamento social em instrumentos de organização psicológica individual.
(VYGOTSKY, 2010, p.17)

O autor faz uma referência a conduta semiótica da criança, com vista a colaboração social, e que tal construção social se desenvolve com a utilização de instrumentos, e porque citar os jogos, que contribuem para o desenvolvimento social e psicológico da criança.

Além das interações sociais, a relação entre pensamento e linguagem contribui de forma significativa para a construção do desenvolvimento da criança, pois, a linguagem se dá, mediante uma análise semântica. O significado de uma proposição serve como unidade para o estudo da fala, ferramenta pela qual existe um intercâmbio social, no papel de ferramenta mediadora, bem como para o estudo do pensamento generalizante, uma vez que cada palavra traz em si uma parte da generalização. “[...] é no significado da palavra que o pensamento e a fala se unem em pensamento verbal. É no significado então, que podemos encontrar as respostas às nossas questões sobre a relação entre o pensamento e a fala”. (VYGOTSKY, 2011 p. 49) O pensamento e a linguagem são dois processos independentes, com curvas de desenvolvimento independentes. Existem, segundo o teórico, duas funções da fala observadas nas crianças no primeiro ano de vida, também chamada “afetiva-conativa” (Vygotsky, 2011, p. 52)

Por volta dos dois anos o pensamento e a fala une-se, dando origem a uma nova forma de comportamento. Nas crianças, nos seus primeiros estágios de vida, a palavra não é um símbolo do objeto, mas sim uma parte do mesmo. Somente mais tarde, o caráter simbólico se desenvolve e com ele a representação da coisa dita com a coisa representada.

Segundo Vygotsky, (2011, p. 66), o desenvolvimento da fala se comporta em quatro estágios.

1. Natural ou primitivo – este é o estágio da fala pré-intelectual. 2. Psicologia ingênua – esta fase da inteligência prática (relacionada à manipulação de objetos). Nesse período temos a capacidade de manipular os termos: *porque, quando, se, mas, etc.* Porém, esse domínio é operacional, não havendo ainda uma apropriação das *funções lógicas* (causais, temporais, condicionais, etc.) ligadas a estes termos. 3. Operações externas – esta fase corresponde à fase egocêntrica piagetiana. 4. Crescimento interior – nesta fase há um deslocamento para dentro da fala, com aparecimento, na sua etapa final, da *fala interior*. Esta tem uma função completamente diferente da fala externa: a sua função é uma função planificadora. Este ponto é o que aparece o pensamento verbal. Este processo é um processo sócio-histórico por excelência.

Segundo sua concepção, a natureza do próprio desenvolvimento se transforma do biológico para o sócio histórico. O pensamento verbal não pode ser apenas uma forma de

comportamento natural e inato, mas é determinado por um processo histórico-social, estabelecidas criteriosamente por propriedades e leis específicas que não podem ser encontradas nas formas naturais de pensamento e fala.

O que fica evidente é que uma vez que compreende-se os estágios de desenvolvimento e da linguagem abordados por Vygotsky, o uso dos jogos de forma intencional ou não contribuem efetivamente no aperfeiçoamento das habilidades supra citadas, já que o jogo produz no intelecto do ser humano conhecimentos diversos e aptidões múltiplas, de vão desde do interagir com o jogo a produção de saberes.

1.2 Os estágios do desenvolvimento mental segundo Piaget

Jean Piaget (1896-1980), construiu uma das principais contribuições ao entendimento de como o ser humano se desenvolve. Seus estudos apresentam uma profunda influência sobre psicólogos, pedagogos e educadores em geral. A tese fundamental do pensamento piagetiano é de que somente uma visão desenvolvimentista do conhecimento pode prover uma resposta a problemas que, tradicionalmente, são evitados pela especulação filosófica. O nome dado, em uma das suas maiores obras, *Epistemologia¹ Genética*, denota sua principal preocupação sobre tal questão.

Do ponto de vista do autor a atividade lúdica é o lugar de origem das atividades intelectuais das crianças. Estas não são apenas uma forma de alívio ou divertimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquece o desenvolvimento intelectual. Logo, o autor afirma que:

O jogo é portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidade múltiplas do eu. (PIAGET, 1976, p. 168)

Diante do exposto, percebe-se que o jogo enquanto atividades lúdicas devem ser considerados como métodos funcionais para educação das crianças, que mediante ao fornecimento de um material conveniente, que na medida em que as mesmas vão jogando ou brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que até então permaneciam exteriores à inteligência infantil.

A epistemologia é definida como uma reflexão sobre os métodos empregados nas Ciências. *Epistêmê* (ciência) e *logos* (tratado, estudo).

A criança brinca porque é indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário assimilação do real ao eu sem coação nem sanções (PIAGET, 1989, p. 52).

Piaget se preocupa em sua teoria na forma como o conhecimento surge no ser humano, além de explicar como acontece a continuidade entre os processos biológicos e cognitivos.

Na visão do teórico, o conhecimento se constrói a partir das estruturas mentais, pois estas são resultados de uma construção contínua. Só existe conhecimento porque existe uma construção por parte de quem conhece, no entanto, tal construção não acontece no sentido idealista nem no sentido realista/empirista. Tal compreensão não nega a existência de uma realidade externa ao sujeito que pensa, nem tão pouco afirma ser essa realidade independente do sujeito cognoscitivo. O que é chamado de realidade depende do modo como a informação proveniente do mundo exterior é interpretada pelo indivíduo.

A inteligência é a solução de um problema novo para o indivíduo, é a coordenação dos meios para atingir um certo fim, que não é acessível de maneira imediata; enquanto o pensamento é a inteligência interiorizada e se apoiando não mais sobre a ação direta, mas sobre um simbolismo, sobre a evocação simbólica pela linguagem, pelas imagens mentais, etc. (PIAGET, 2011 , p. 4)

A Psicologia infantil proposta por Piaget é norteada pelo princípio na qual a mente humana passa de níveis de conhecimento inferior a outros superiores. A natureza dessas passagens são sempre somadas à vida histórica, psicológica e por vezes, biológica do indivíduo, de maneira que cada etapa do desenvolvimento seja norteada pela existência de um substrato que as novas estruturas se apoiem (Piaget *apud* Manguiera, 2011). Todas as etapas devem nortear o desenvolvimento, e que a formação dos mecanismos mentais na criança pode explicar melhor sua natureza e seu funcionamento também na vida adulta. Piaget divide metodologicamente e cronologicamente as fases da criança, nas quais exemplifica como é possível a passagem de um estágio para o outro.

Segundo ele, o primeiro estágio ou fase se dá no período do nascimento até a aquisição da linguagem; o segundo, no período que vai dos dois aos sete anos, também chamado por ele de pensamento pré-operativo, o terceiro estágio ele o nomeia do período que vai dos sete aos doze, também chamado de pensamento operativo concreto, e o quarto o teórico constitui a fase ou período que se estende dos doze aos catorze anos, também nomeado de período da adolescência ou estágio das operações formais. (PALANGANA, 1998, p. 23)

2 JOGO NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil é um período extremamente fértil em relação a construção de novos conhecimentos, sejam eles sociais, afetivos ou cognitivos, capacitando assim as crianças a estabelecerem relações, complexas entre os elementos da realidade que interagem na nova etapa de escolaridade e que ocupa um lugar de destaque, isto porque a mesma está presente em diversas atividades realizadas pelas crianças, como por exemplo nos jogos e nas brincadeiras.

O ser humano brinca, e de maneira geral a criança traz consigo o desejo da descoberta, da curiosidade e do quer aprender as coisas, pois é natural das crianças mexerem com os dedos, criarem vozes, esconderem as mãos, descobrirem os pés, quase sempre elas fazem algo sumir e aparecer transformam objetos, lugares, inventam coisas, e esse jeito de lidar com a realidade, já tem aspecto de brincadeiras. Para muitos que pesquisam ou estudam essas atitudes são uma forma da criança estar descobrindo-se e compreendendo o mundo que a cerca.

A educação infantil no Brasil caracteriza-se como primeira etapa na educação básica. É dever do estado e direito da criança e opção da família não sendo, portanto obrigação.

A ampliação da educação infantil no Brasil tem ocorrido por vários fatores, que contribuíram para isso em primeiro lugar, observa-se um avanço científico sobre o desenvolvimento infantil o que impulsionava demandas por uma educação institucional da criança de zero a seis anos.

A conjunção desses fatores ensejou um movimento da sociedade civil e de órgãos governamentais para que o atendimento as crianças de zero a seis anos fosse reconhecido na Constituição Federal de 1988. A partir de então, a educação infantil, em creche e pré-escolas. Passou a ser, a menos do ponto de vista legal, uma dever do estado e um direito da criança (BRASIL, 1998, p. 11).

Desta forma, percebe-se que a educação infantil gradativamente foi delineada e se firmando ao longo da história, e se expande para atender aos anseios da sociedade de cada época. A educação infantil denominada primeira fase escolar da criança, é nela que estão presentes momentos relevantes para vida futura. No Brasil esta modalidade educativa surgiu como caráter de assistência a saúde, preservação da vida, não se relaciona com o fator educacional.

O jogo normalmente é visto por seu caráter competitivo, ou seja, uma disputa onde existem ganhadores e perdedores; esta visão está juntada ao modo de muitos educadores, para

estes o jogo é um ato diferente do brincar, não pode-se considerar o jogo apenas como uma competição, mas, uma atividade lúdica essencial para os desenvolvimentos sociais e intelectuais. Por isso, um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não devemos isolar as crianças em suas carteiras, devemos incentivar os trabalhos em grupos, a trocas de ideias, a cooperação que acontece por ocasião dos jogos.

2.1 O jogo na vida da criança

O jogo surge no espaço social como um objeto de cultura colocado ao alcance da criança, o ato de jogar leva a criança a ação e a representação, a agir e imaginar, visto que o jogo valoriza e aperfeiçoa as inteligências múltiplas em detrimento de um fato real. O mundo representado pelos jogos é mais desafiável que o mundo real. O jogo aparece, assim como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projetar num universo inexistente. (Brougere, 1995).

Por isso, que diante do exposto, é relevante destacar que na essência a criança tem uma natureza curiosa e imaginativa, e que, portanto precisa está exercitando por meio da experimentação e explorando todas as suas possibilidades que o jogo pode oferecer no momento de execução, já ela adquire experiências e informações brincando, também aprende novos conceitos.

Desse modo, percebe-se que a utilização do jogo no processo de formação é um modo de retornar a ser sujeito em sua totalidade passando a investir nas atividades lúdicas, porque o jogo abre a possibilidade da imaginação, espontaneidade e a criatividade permeando a vivência, o diálogo, a leitura. Nesta perspectiva, faz necessário que o professor, perceba e estabeleça traços, permitindo falar e ser falado, bem como desenvolva uma conscientização e uma autodescoberta, tendo o jogo como mediador do professor.

Negreni (1994, p. 52) comenta que:

A seriedade no jogo para uma criança, de três anos significa jogar sem separar a situação imaginária do real. Ao contrário, para uma criança em idade escolar, o jogo se converte em uma forma de atividade muito mais do tipo atlético e portanto desempenha um papel muito especial em seu desenvolvimento.

Agindo assim, sobre o jogo as crianças desde pequena estrutura seu espaço e seu tempo desenvolvendo a noção de casualidade, chegando a representação e finalidade e a lógica, porque ficam mais determinadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem se

encorajam para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais. Sendo assim, pode-se afirmar que o jogo é uma das atividades mais importantes da infância, pois a criança necessita brincar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo, já que o universo infantil está presente em cada adulto, por meio das experiências vivenciadas na infância, as quais deixam profundas marcas, mesmo sem saber trazem nos gestos, nas falas e nos costumes.

Atualmente percebe-se que as atividades lúdicas, como o brincar ou jogar em algumas escolas está ausente, uma vez que as mesmas se preocupam excessivamente na aplicação de conteúdos e execução de programas escolares, não havendo uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo do trabalho infantil. E assim, será rara a escola que investe neste aprendizado que incorpore o lúdico com também prática educativa. A escola simplesmente esquecendo-se de colocar em seio as brincadeiras, os jogos, as atividades recreativas, acreditando ser algo sem significados, achando que na sala de aula ou fora os jogos são considerados uma perda de tempo. Até no recreio a criança precisa conviver com um monte de proibições.

Em contra partida há escolas que estão dando o devido valor ao brincar, ao jogar, uma vez que estão levando cada vez mais brinquedos e jogos para a sala de aula como recurso e proposta pedagógica. E estas entendem que o lúdico é o parceiro do professor e ele deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. O professor é quem cria oportunidades para que o jogar aconteça de uma maneira sempre educativa.

O trabalho do jogo como mecanismo pedagógico deve ser visto como fator do desenvolvimento infantil que proporciona um campo amplo de estudos e pesquisas, tendo em vista que na contemporaneidade é questão de indispensável pensar na importância do lúdico. Por esta razão é que acredita que, no contexto da formação dos profissionais de educação infantil, deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a prática docente é reflexo da formação do indivíduo. Por isso quanto mais vivências lúdicas forem proporcionadas nos currículos acadêmicos, mais preparado o educador estará para trabalhar com a criança.

É preciso que as escolas entendam que educar não está limitado a transferir e repassar informações, conhecimento ou simplesmente indicar um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é oferecer a criança, ao jovem ou ao adulto estudante que necessário a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. Freire (1996, p. 21) afirma:

A grande tarefa do sujeito que pensa certo não é transferir, depositar, oferecer, doar ao outro, tomado como paciente de seu pensar, a inteligibilidade das coisas, dos fatos, dos conceitos. A tarefa coerente do educador que pensa certo é, exercendo como ser humano a irrecusável prática de entender, desafiar o educando com quem se comunica e a quem comunica, produzir sua compreensão do que vem sendo comunicado.

Consequentemente, percebe-se que ser um educador é um trabalho nada fácil, com um grande objetivo a ser alcançado, já que o educador terá uma missão democrática e autocrítica, procurando diminuir a distância entre o discurso e a prática. É por isso, que todos os educadores devem trabalhar a partir das crianças em fase pré-escolar o privilégio de observar e acompanhar as diversas modificações relativas à construção do conhecimento acerca do mundo que as rodeia, e o uso do jogo de maneira correta e intencional pode contribuir para a construção do saber e da identidade sociocultural do indivíduo.

A criança tem diversas experiências com o universo matemático, adivinhas da aprendizagem informal em diferentes ambientes e situações: quando contam figurinhas, observam os pais a lidar com dinheiro, conhecem o número da casa ou do telefone de personagens de determinada história, comparam tamanhos com dedos e idade.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Pode-se afirmar que o jogar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola. O RCNEI (1998, p. 71 e 72) destaca que:

Jogos e brinquedos musicais são transmitidos por tradição oral, persistindo nas sociedades urbanas nas quais a força da cultura de massas é muito intensa, pois são fonte de vivências e desenvolvimento expressivo musical. Envolvendo o gesto, o movimento, o canto, a dança e o faz-de-conta, esses jogos e brincadeiras são expressão da infância. Brincar de roda, ciranda, pular corda, amarelinha etc. são maneiras de estabelecer contato consigo próprio e com o outro, de se sentir único e, ao mesmo tempo, parte de um grupo, e de trabalhar com as estruturas e formas musicais que se apresentam em cada canção e em cada brinquedo.

Muito pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras: contar e ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras desenhar e uma infinidade de outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida do ser humano, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

2.2 Jogos e divertimento

Considerando o jogo, ou seja, o brincar como um inestimável valor no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, e considerando que a criança joga independentemente do lugar onde se encontre.

Com relação ao “poder de atuar” asseguram que prestar a atenção ao jogo espontâneo da criança, valorizá-lo, participar dele, ajudar a criança a evoluir é aplicar uma educação aberta à vida, à criatividade, à autonomia e ao desenvolvimento de todo o potencial da pessoa.

Entender o papel do jogo nessa relação afetiva-emocional e também de aprendizagem requer que perceba estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem. Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano. A zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. O desenvolvimento da criança se processa atrelado aos costumes e hábitos dos adultos, ela é disciplinada a rigor para que seja um cidadão com direitos e deveres, com virtudes humanas tais como a justiça e a moral.

É por meio de outros, por intermediário do adulto que a criança se envolve em suas atividades. Absolutamente, tudo no comportamento da criança está fundido, enraizado no social. [...] Assim, as relações da criança com a realidade são, desde o início, relações sociais. Neste sentido, poder-se-ia dizer que o bebê é um ser social no mais elevado grau. (VYGOTSKY, 2010, p.16)

O jogo em sala de aula é uma ótima proposta pedagógica, porque propicia a relação entre parceiros e grupos, e, nestas relações pode-se observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias que auxiliem a criança a lidar com as frustrações do ganhar e perder no jogo. Toda a derrota no jogo provoca na criança uma reação de revolta. Nestas reações, o professor não deve interferir fazendo julgamentos, deverá apenas dar

sugestões verbais e pacientemente saber esperar a superação desta consulta. O importante é o professor verbalizar à criança, reconhecendo todo o seu mal-estar diante da derrota, para poder ajudá-la a superar que, para todos nós, é tão difícil: o sentimento de frustração diante de qualquer perda. A criança precisa de tempo para aprender a perder no jogo. No jogo a criança também precisa aprender a conviver com as diferenças, avaliar as competições, saborear as vitórias e sentir o amargor das derrotas, lembrando-se que vale mais a união e o aprendizado.

Jogar com parceiros ou em grupo propicia a interação entre os mesmos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante o jogo a criança estabelece decisões, entra em conflito com seus adversários e também reexamina seus conceitos. É comum ouvir afirmações de que o jogo gera um clima de competição e agressividade, como também de muito “barulho” e inquietação em sala de aula. O jogo somente incomoda aqueles professores que dele não participam. Quando o professor propicia o trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização, os jogos passam a ter significados positivos e são de grande utilidade no processo de alfabetização. O importante é dar às crianças a consciência de pertencerem a um grupo. O jogo em equipes, em grupos, gera direito e deveres, sugerem hierarquia de valores e exige do aluno identificação com o grupo, ao mesmo tempo em que mantém sua individualidade, aprendendo a sobreviver como indivíduo que convive e participa.

O jogo de memória para as crianças proporciona momentos de muito prazer, porque nele está presente o encanto da descoberta, a alegria de encontrar os pares, o casamento de uma palavra com outra palavra.

Dentro da realidade escolar, o jogo em geral é visto de uma forma bastante diferenciada. O estudo mais significativo de Piaget (1976) em “A formação do símbolo na criança” como resultado da observação das atividades entre seus próprios filhos. Piaget analisa e esclarece as relações entre o jogo e o funcionamento intelectual. Também interpreta os jogos no conjunto de contexto do pensamento da criança.

Os jogos de construção constituem a transição entre os três tipos e as condutas adaptadas. Eles não caracterizam uma fase entre as outras; assinalam uma transformação interna na nação de símbolos ocupam no segundo e no terceiro níveis uma posição entre o jogo e o trabalho inteligente, ou entre o jogo e a imitação, sendo, percebe, que jogo também liberta a criança de ações que devem ser completadas, não pela ação em si mesma, mas pelo significado que ela carrega. Quando a criança faz de conta que está andando a cavalo, o significado domina a ação e isso pode ser representada com a fórmula: “significado”/ “ação”. Esse processo dá à criança uma nova forma de desejos. O jogo é o nível mais alto do

desenvolvimento na pré-escola e é através dele que a criança move-se cedo, além do nível do comportamento diário, habitual na sua idade. Logo, o autor afirma que:

O jogo é portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidade múltiplas do eu. (PIAGET, 1976, p. 168)

Diante do exposto, percebe-se que o jogo enquanto atividades lúdicas devem ser considerados como métodos funcionais para educação das crianças, que mediante ao fornecimento de um material conveniente, com o objetivo de que, na medida em que as mesmas vão jogando ou brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que até então permaneciam exteriores à inteligência infantil.

O jogo revela uma lógica diferente e racional, uma subjetividade tão necessária para a estruturação da personalidade humana quanto à lógica formal das estruturas cognitivas. Pois ele carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador. O jogo é cognitivo, porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma ação carregada de simbolismo, que dá sentido à própria ação, reforça a criação de novas ações. O jogo é algo mais importante do que a simples diversão e interação. Segundo o autor:

A criança brinca porque é indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário assimilação do real ao eu sem coação nem sanções (PIAGET, 1989, p. 52).

A brincadeira é então uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura as necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos. Assim as brincadeiras alimentam o espírito imaginário, exploratório e inventivo do faz-de-conta e a isso chamamos de lúdico. Brincar tem o sabor de desconhecer o que conhece, pois cada brincadeira é um universo a ser descoberto, vivido e aprendido.

Em relação à questão do jogo, a criança passa por diversas etapas, e cada uma delas tem seus esquemas específicos para assimilar o meio. Na etapa de dois a seis anos, a criança utiliza os esquemas do jogo simbólico, logo verifica que o jogo simbólico sofre modificações à proporção que a criança vai progredindo em seu desenvolvimento.

Os jogos, segundo Piaget (1997), tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a

reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma “adaptação” mais completa. Essa adaptação deve ser realizada ao longo da infância e consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos infantis tornam-se pouco a pouco construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho efetivo, ao ponto de, nas classes elementares de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrerem entre o jogo e o trabalho.

A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e formulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. É de grande necessidade os jogos nas escolas, tendo a participação de alunos e professores.

2.3 O valor da brinquedoteca

O papel da brinquedoteca na educação cresceu, e ela é um grande agente de mudança do ponto de vista educacional. No Brasil podemos encontrar também brinquedotecas para crianças portadoras de deficiências físicas e mentais em universidades, clínicas psicopedagógicas, e bibliotecas etc. Pode-se encontrá-las ainda em prisões, destinadas às crianças que visitam pais encarcerados, outras em condomínios e em hotéis.

Para trabalhar numa brinquedoteca é necessário um profissional que, antes de tudo, seja um educador; deve ter em sua formação conhecimentos de ordem psicológica, sociológica, pedagógica, artística, etc. Enfim, deve ter aprofundado áreas do conhecimento que ampliaram sua visão do mundo, tornando-a mais clara e crítica em relação à criança, ao jogo e ao brinquedo; deve ser um profissional que tenha determinação, iniciativa, que saiba sorrir, cantar e, principalmente, que saiba e goste muito de brincar. Já que a brinquedoteca resgata o brincar, sendo uma atividade de lazer que contribui para o desenvolvimento integral da criança em sua aprendizagem, criatividade, socialização e em todas as circunstâncias de sua vida, tanto na escola quanto no lar e na comunidade.

A iniciação de brinquedoteca dentro das escolas tem levado os profissionais a reconsiderar a importância da brincadeira para a criança, e a brinquedoteca pode ter várias funções: pedagógica, social e comunitária. O brincar e os brinquedos estimulam as fantasias, lá ela descobre amigos, é um lugar cheio de histórias, músicas, desenhos e teatro. Também a brinquedoteca poderá auxiliar a criança no seu processo de desenvolvimento moral, social e ético.

Nunca devemos esquecer que brincar é altamente importante na vida da criança, primeiro por ser uma atividade na qual ela já se interessa naturalmente e, segundo, porque desenvolve suas tendências à experimentação.

É necessário que, desde a pré-escola, as crianças tenham condições de participarem de atividades que deixem florescer o lúdico. Um professor que não gosta de brincar ou jogar nunca irá observar seus alunos vivenciando práticas, e também não reconhecerá o valor das brincadeiras e dos jogos na vida da criança. É preciso que o professor se coloque como participante.

Não é possível conceber a escola apenas como mediadora de conhecimentos, e sim como um lugar de construção coletiva do saber organizado, no qual professores e alunos, a partir de suas experiências, possam criar, ousar, buscar alternativas para suas práticas, ir além do que está proposto, inovar.

Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras são vistos como instrumentos pedagógicos para o professor, que permitem acompanhar e analisar o desenvolvimento dos alunos. E funcionam como ferramentas ideias da aprendizagem da criança, na medida em que promovem estímulos ao interesse do aluno, ampliam suas experiências pessoais e sociais, possibilitam novas descobertas e desenvolvem a sua personalidade. Isso explica porque as crianças gostam tanto de brincar e jogar. Antunes (2000, p. 38) enfatiza que:

Toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e cada instante uma nova função e a exploração de uma nova habilidade. Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação faz a criança buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível “linguagem” dessa atividade é o brincar, é o jogar.

Por outro lado, é preciso destacar que os indivíduos que provêm de ambientes ricos de jogos e brincadeiras orientadas encontram maior facilidade de êxito na aprendizagem, justamente por causa dessas experiências prévias com o mundo da brincadeira.

A brinquedoteca deve ser vista como elemento essencial do processo de desenvolvimento humano, desempenha a função de integração, ou seja, a convivência uns com os outros, na sociedade, nas relações interpessoais e entre várias áreas do conhecimento. Inúmeros teóricos têm recriado a aprendizagem através de brincadeiras, quase sempre apresentam a intencionalidade como algo mágico, se não enquanto ato e processo de descoberta de um mundo novo, e que o ser humano pode ir muito mais além das limitações

que regulam as brincadeiras, quando ele descobre e valoriza o saber como instrumento de poder pelos dominadores e pode também vir a ser via de libertação. Para Santos (2000, p. 61):

A brinquedoteca é o espaço certo da ludicidade, do prazer, do auto conhecimento, da afetividade, da empatia, da auto motivação, da arte do relacionamento, da cooperação, da autonomia, do aprimoramento da comunicação, da criatividade, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais.

Contudo deve-se ressaltar que o espaço da brinquedoteca não pode ser como uma sala de aula, de reuniões ou de atividades múltiplas, pois uma brinquedoteca deve ser montada num ambiente especialmente construído, rigorosamente adequado para que possa atender aos objetivos dos jogos e brincadeiras propostos. O espaço mais importante é o da vivência lúdica, pois é nele que acontecem as experiências desejadas e as atividades prazerosas. Nesse sentido, a brinquedoteca deve ser um projeto criativo com matérias e mobiliários adequados que contribuam para a ludicidade. O espaço adequado para que as crianças se divirtam, sendo imprescindível um profissional capacitado e com o perfil adequado para trabalhar com os pequenos. Este profissional é o pedagogo que atuará com a finalidade de animar, conduzir, observar e valorizar as atividades desenvolvidas pelas crianças.

3 O JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA E O PAPEL DO EDUCADOR NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

Na contemporaneidade, a utilização dos jogos no espaço pedagógico da escola assume papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, pois ensinar através do jogo é possível perceber como o jogar na escola pode ser diferenciado, dependendo das situações e contextos. É contextualizando os jogos com a vida, e proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecedor, que o professor possibilitará a criança vivenciar as emoções, os processos de descobertas, a curiosidade e o encantamento. Favorecendo as bases para a construção do conhecimento, o educador percebe que “[...] a atividade lúdica é uma das mais educativas humanas e não serve somente para aprender os conteúdos escolares, mas também para afiar as possibilidades e educar as pessoas a serem mais humanas”. (Santos, 2010, p. 7)

Nessa perspectiva, a educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, pois possibilita um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A capacidade de jogar possibilita a ela um espaço para a resolução dos problemas que a rodeia, pois o brincar ou jogar antes de tudo um fazer em si, um fazer que requer tempo e espaços próprios, um fazer que constitui de experiências culturais, que são universais.

Logo, entende que a prática lúdica exigirá da equipe escolar ou de quem está sendo ministrada uma participação ativa, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. Por isso, o jogar é essencial para o desenvolvimento da criança, ele pode ser comparado por sua necessidade humana como algo tão importante quanto ao ato de comer, dormir e beber, pois o brincar possibilita o seu desenvolvimento físico e mental, favorecendo o desenvolvimento afetivo e social, na relação sujeito e sociedade, espécie e gênero.

3.1 O uso do jogo como forma de consciência do mundo

Ao trabalhar com jogos, brincadeiras e dinâmicas em sala de aula, o educador não está apenas ensinando e despejando conteúdos, mas está educando-a integralmente para a vida, por isso precisa planejar, acompanhar, observar e avaliar tal atividade. Nesse contexto, entender o lúdico como uma atividade metodológica é entender que a educação não é apenas uma questão racional, pois dominar os conteúdos a serem trabalhados é importante, mas escolher

as estratégias e dinâmicas é essencial para o sucesso do trabalho educativo. A utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico é um auxílio profícuo, pois além de ajudar na educação, conduz a criança ao raciocínio e percepção.

A brincadeira cria para as crianças um Zona de Desenvolvimento Proximal, que não é outra coisa senão a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1984, p. 97)

O brincar ou o jogar auxilia o desenvolvimento infantil, onde a criança desenvolve suas potências e se depara com o mundo das perguntas e dos porquês da vida. Piaget (1976) distinguiu o brincar em três tipos, segundo o teórico existe o brincar prático, o brincar simbólico e jogos com regras. O brincar prático inclui o brincar sensorial e exploratório do jovem bebê, especialmente dos 6 meses aos 2 anos. O brincar simbólico, abrange o brincar de faz de conta, da fantasia e sociodramático da criança pré-escolar, de cerca dos 2 ou 3 anos até os 6 anos. Os jogos com regras caracterizam as atividades das crianças a partir dos 6 a 7 anos de idade. Nesse contexto, pode-se afirmar que educar significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens, orientadas de forma integrada que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

O jogo pode ser estudado sob vários aspectos dentro os quais a estrutura e o conteúdo. Quanto à estrutura, o jogo é analisado a partir da evolução das estruturas mentais, já quanto ao conteúdo, é analisado a partir do desenvolvimento cultural da modernidade. Em relação à estrutura, nem toda atividade que a criança realiza deve ser catalogada como jogo, uma vez que este pressupõe representação simbólica. Por sua vez, o componente simbólico do jogo pressupõe a existência de regras que a criança se impõe para representar os personagens que ela incorpora. Consequentemente, a regra do jogo se desprende do papel que cada criança pensa representar. No entanto, em situações espontâneas a criança experimenta outras atividades que não se configuram jogo.

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. (BRASIL, 1998, p. 27)

O jogo ainda possibilita à criança desenvolver sua imaginação, expressar seus dramas e construir sua consciência da realidade. Ainda uma atividade paradoxal, livre, imprevisível e espontânea, mas ao mesmo tempo, regulamentada. É meio de superação da infância, assim como modo de constituição desta etapa. Brincando/jogando, o indivíduo age como se estivesse em outro tempo e lugar, embora esteja inteiramente conectado com a realidade. Ao imitar alguém e ao brincar de faz de conta, ele demonstra sua vontade de crescer, pois, nesse momento o brinquedo representa o mundo que ele quer conquistar. É através do jogo, do brinquedo e da brincadeira que a criança compreende sua sociedade e sua cultura, pois eles são portadores de seus valores e permitem, ao mesmo tempo, a construção de significados e interpretações que se adaptam a diversas realidades.

Jogar é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas elas contribuem para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um ponto de vista, tudo isso ensina o indivíduo a viver, pois sendo assim são elementos indispensáveis para a vida adulta, estágio que aparecem as decisões, as escolhas e sobretudo o lidar com a vida nos seus desafios.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o brincar. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. (BRASIL, 1998, p. 27)

Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma atribuir-lhes novos significados. A brincadeira assim como o jogo ocorre por meio de articulação entre a imaginação e a imaginação da realidade. Ao jogar, a criança desenvolve uma das mais importantes funções psicológicas superiores, que é a imaginação, entendida como a possibilidade de dispor, multiplicar, reduzir, estender, ordenar, recompor de algum modo às imagens. A imaginação permite a mente humana ser criativa, elevar-se, inovar, dar sentido as coisas e com elas sua legitimação.

O principal indicador do jogo, entre as crianças, é o papel que elas assumem enquanto jogam. Ao adotar outros papéis no jogo, as crianças agem frente à realidade de maneira não-lateral, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. O jogo favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa.

Jogar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, de grupos sociais diversos. Nos jogos, as crianças transformam o que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais joga, pois para assumir um determinado papel em um jogo, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de uma colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros, etc.

É no ato de jogar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência destas realidades. Para brincar é preciso que as crianças tenham independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

Por meio dessas atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz de conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões.

Diante disso, percebe-se que educar numa perspectiva lúdica não é jogar lições embrulhadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra "escola", local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento. Neste sentido, a pedagogia lúdica, vê no brincar como sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram espaço para pensar, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz seus desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, por alegria, por entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento.

Para que o ambiente de aprendizagem favoreça as necessidades das crianças a partir de uma aprendizagem ativa, o jogar pode ser uma estratégia natural a ser introduzida no trabalho didático-pedagógico do professor. A sala de aula de educação infantil deve ser sobretudo, um lugar de crescimento, aprendizagem e ensino. Sendo assim, o modo de arrumar a sala de aula de educação infantil tem importante contribuição no sentido de propiciar à criança um

ambiente descontraído e ao mesmo harmônico, pessoal, afetivo. Os brinquedos devem estar dispostos como se os mesmos convidassem a brincar, estando acessíveis, visíveis e instigantes, porém, a mera disponibilidade de brinquedos não será suficiente.

Ao contrário do que muitos pensam a brincadeira não é um mero passatempo. Ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. Jogar amplia as habilidades da criança de maneira natural, pois jogando aprende a interagir-se e socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer. Mediante a esta perspectiva a concepção de que as brincadeiras e os jogos são atividades indispensáveis para o desenvolvimento completo da criança, beneficiando em síntese sua autoestima e auxiliando na aquisição e aprendizagem de novos conceitos, a escola deve valorizar e incentivar o trabalho pedagógico pautado em atividades lúdicas.

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensinoaprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento.(KISHIMOTO, 2008, p48)

O uso de atividades lúdicas como por exemplo: os jogos e brincadeiras devem vista como instrumento pedagógico utilizando cotidianamente na prática escolar da instituição de ensino contextualizando com os demais conteúdos programáticos, transformando assim conteúdo científicos em atividades interessantes e prazerosas, pois com os mesmos há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado.

Entretanto, o professor deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades. Por isso pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar não apenas no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos pré-estabelecidos. O jogo pode ser útil tanto para estimular o desenvolvimento integral da criança como para trabalhar conteúdos curriculares

3.2 O papel do educador na educação infantil

É notável e necessário um profissional com competência e habilidades diversas para saber atuar frente a esta educação construtivista e dinâmica, um educador capaz de atuar com vista na formação integral do seu aluno, por meio do uso do lúdico, ou melhor, dos jogos educativos, pedagógicos como mecanismo e metodologia de ensino-aprendizagem. Contudo, sabe-se que não existem informações abrangentes sobre os profissionais que atuam diretamente com crianças nas creches e pré-escolas do país; alguns estudos tem mostrado que muitos destes profissionais ainda não tem formação adequada, recebem baixa remuneração e trabalham sob condições precárias. Se na pré-escola, contata-se ainda hoje, uma pequena parcela de profissionais considerados leigos, nas creches ainda é significativo o número de profissionais sem formação escolar mínima cuja denominação é chamada: berçário, auxiliar de desenvolvimento infantil, babá, monitora, direcionista.

A constatação dessa realidade nacional diversa e desigual, porém, foi acompanhada, nas últimas décadas, de debates a respeito das diversas concepções sobre criança, educação, atendimento, institucional e reordenamento legislativo que devem determinar a formação de um novo profissional para responder as demandas das crianças de zero a cinco anos de idade. As funções destes profissionais vêm, passando, portanto, por reformulação profunda. O que se espera dela há algumas décadas não corresponde mais ao que se espera nos dias atuais.

Nessa perspectiva, os debates têm indicado a necessidade de uma formação mais abrangente e unificadora para profissionais tanto de creches como de pré-escolas e da reestruturação dos quadros de carreira que leve em consideração os conhecimentos já acumulados no exercício profissional. Afirma a LDB 9394/96 VI art. 62, p. 67 que:

A formação de docente para atuar na educação básica far-se-à em nível superior, em cursos de licenciatura, de graduação plena em universidade e institutos superiores de educação, admitida como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade normal.

Perante a lei, o profissional da Educação Infantil deixa de ser monitor crecheiro, ou pajem, para ser professor com a formação exigida para atuar na primeira etapa da educação básica que tem como função educar e cuidar pela sua natureza e especificidade do trabalho, esse professor diferenciar-se dos demais na medida em que sua função é cuidar e educar crianças, ajudando-as a se inserir na cultura e a produzir conhecimento, sendo o mediador desse processo.

Percebe-se também que Lei de Diretrizes e Base da Educação garante que as redes de ensino deverão colocar a tarefa de investir, de forma sistematizada na capacitação e

atualização permanente dos professores da educação infantil, que atende as crianças nas creches ou nas pré-escolas.

O trabalho direto com crianças pequenas exige que o professor tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento. Este caráter polivalente demanda, por sua vez, uma formação bastante ampla do profissional que deve tornar-se, ele também, um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo com seus pares, dialogando com as famílias e a comunidade e buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve. (BRASIL, 1998, p. 42)

Nesta perspectiva cabe, assim, ampliar e subsidiar a formação ampla e continuada do professor para a educação infantil para que estes profissionais estejam comprometidos com a prática educacional, capazes de responder às demandas socioculturais e familiares das crianças, assim como às questões específicas relativas aos cuidados e aprendizagens infantis. Além de estarem voltados para uma postura ética comprometida que agregue ousadia para conquistar na prática as conquistas obtidas nos aspectos legais em relação a infância brasileira. Significa, pois, saber utilizar os conhecimentos socialmente produzidos para estabelecer a transposição didática adequada e de qualidades para o cuidado e a educação das crianças.

Portanto, cabe ao educador descobrir e buscar a atualização, participando de cursos de formação tanto inicial como continuada, Assim sendo se constitui um profissional com compromisso e responsabilidade, utilizando de todos os procedimentos necessários para a realização de um trabalho intencionado, reflexivo e saudável que deva ter como meta para a educação infantil, a criança com desenvolvimento enquanto um ser que pensa e age.

Conforme Garcia, (2001) a formação deve ser entendida como direito do profissional, o que implica a indissociabilidade entre formação e profissionalização. Diferentes níveis e estratégias de formação devem ser geradores de profissionalização, tanto em termos de avanço na escolaridade, quanto no que se refere à progressão na carreira.

Partindo deste pressuposto o fazer pedagógico tem sido bastante discutido pelos educadores preocupados e sensíveis com a promoção expressiva dos seu alunos, na perspectiva de favorecer o surgimento de atores autônomos, críticos e criativos na sociedade local e planetária.

Freire, (1996, p. 45) afirma que:

O que importa, na formação docente, não é a repetição mecânica do gesto, este ou aquele, mas a compreensão do valor dos sentimentos, das emoções, dos desejos, da insegurança a ser superada pela segurança, do medo que, ao ser “educado”, vai gerando a coragem. Nenhuma formação docente pode fazer-se alheada, de um lado, do exercício da criticidade que implica a promoção da curiosidade ingênua à curiosidade epistemológica, de outro, sem o reconhecimento do valor das emoções, da sensibilidade, da afetividade, da intuição.

Desse modo, esta abordagem nos possibilita rever nosso próprio processo de formação, buscando superar a fragmentação e as fragilidades de nossa formação inicial e de nossas práticas, nos fortalecendo como sujeitos professores e como grupo colaborativo, ativo e crítico, para em nossas práticas educativas termos a competência de criar e produzir conhecimentos junto as crianças e ao grupo de professores que atuamos

4 ASPECTOS METODOLÓGICOS

4.1 Tipo da Pesquisa

A presente proposta é classificada como uma pesquisa bibliográfica, sendo assim, uma pesquisa teórica, construída a partir de argumentos e ideias em relação a contribuição dos jogos no processo de aprendizagem do aluno de Educação Infantil, paramentada por teorias e referências de autores a respeito do fenômeno em estudo.

De acordo com Ruiz (2009, p. 50)

A pesquisa teórica tem por objetivo ampliar generalizações, definir leis mais amplas, estruturar sistemas e modelos teóricos, relacionar e enfeixar hipóteses numa visão mais unitária do universo e gerar novas hipóteses por força de dedução lógica. Além disso, supõe grande capacidade de reflexão e de síntese, a par do espírito de criatividade.

Desse modo optou-se pela a pesquisa bibliográfica por esta possibilitar um amplo alcance de informações, além de permitir a utilização de dados dispersos em inúmeras publicações, auxiliando também na construção, ou na melhor definição do quadro conceitual que envolve o objeto de estudo proposto.

4.2 Definição da amostragem

Por conseguinte, o percurso da investigação bibliográfica no que tange a busca de explicações sobre o objeto a contribuição dos jogos no processo de aprendizagem do aluno de Educação Infantil teve como universo pesquisado fontes (livros, periódicos, teses, dissertações, coletâneas de textos, etc.) que foram consultadas e analisadas por meio da leitura de reconhecimento do material bibliográfico, explorando e selecionando, e por fim, fazendo uma leitura reflexiva ou crítica do referencial teórico.

4.3 Instrumento de coleta de dados

Diante do exposto elucidado no tipo e na amostragem da pesquisa, o instrumento de coleta de dados, não poderia ser outro, a não ser a observação através da leitura e reflexão de

acervos bibliográficos, que subsidiou a pesquisa, a exemplo pode-se citar os autores que serviram de embasamento para a construção da pesquisa bibliográfica, tais como: Silveira (1998), Vygotsky (2010), Piaget (1976), Negreni (1994), Freire (1996), O RCNEI (1998), Antunes (2000), Santos (2000), Kishimoto (2008). Em seguida foi feita uma análise explicativa, por fim, a síntese integradora das soluções, justamente esta última fase consistiu na reflexão e proposição de soluções do objeto de estudo, que definiu à pesquisa a contribuição dos jogos no processo de aprendizagem do aluno de Educação Infantil.

Diante do exposto, a investigação bibliográfica contribuirá significativamente para tecer ideias e argumentos favoráveis, na elaboração teórica da proposta.

4.4 Análise das informações

A finalidade da educação infantil é desenvolver a autonomia da criança, que é indissociavelmente social, moral e intelectual, e essas habilidades podem e devem ser desenvolvidas com a utilização efetiva dos jogos pedagógicos e recreativos.

Se partirmos do princípio que o ser humano nasce com potencial para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, de modo que isso lhe garanta a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo, perceberá que em todas as fases de sua vida, o ser humano descobre e aprende coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive.

A aprendizagem depende da cultura e não é exclusividade do ato de brincar, os seus atos estão ligados à brincadeira. A infância é a idade das brincadeiras. Acredita-se que, por meio delas, a criança satisfaça seus interesses e necessidades particulares. Logo, o lúdico deve ser uma das maneiras mais eficazes para envolver os alunos nas atividades, pois a brincadeira e os jogos estão intimamente ligados à criança. É muito importante aprender com alegria. Enquanto se divertem, as crianças se conhecem, aprendem e descobrem o mundo. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, "os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica" (Brasil, 1998: 27).

Na atividade lúdica desenvolvida na perspectiva do jogo, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Ele (o jogo) possibilita a quem o vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e

conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, fato confirmado por Vygotsky (1998), quando afirma que o jogo é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistema simbólico. Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e significativos. Ao proporcionar a brincadeira, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e para brincar. (BRASIL, 1998, p. 28)

Na escolha ou na proposição de jogos, brinquedos e brincadeiras, o educador tem papel decisivo, aspecto destacado por Negreni (1994, p. 52) quando afirma que “a seriedade no jogo para uma criança, de três anos significa jogar sem separar a situação imaginária do real”, visto que o mesmo (educador) coloca seu desejo, suas convicções e suas hipóteses acerca da infância e do brincar. O repertório que ora se coloca revela sua proposta de trabalho e sua concepção de educação, pois assim como a interação criança-criança e criança-brinquedo, na brincadeira ou no jogo é também fundamental a interação criança com o educador. A presença do educador no momento do jogar e da brincadeira é agregadora e estimulante, pois jogando e brincando junto, o educador infantil mostra como se joga ou brinca, não só porque demonstra as regras, mas também porque sugere modos de resolução de problemas e atitudes alternativas em relação aos momentos de tensão.

Circulando na sala de aula, o educador deve deixar claro para as crianças que é o mediador um acompanhante e facilitador, que partilha com os demais a alegria e os desafios de brincar, mostrando-se disponível, um autêntico mediador na construção do conhecimento. Sua participação deve estimular a atividade mental, social e psicomotora dos alunos, com questionamentos e sugestões de encaminhamentos. Na sala de aula ludicamente pensada e preparada, o professor deve conviver com a aleatoriedade e com o imponderável, pois ele renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de

que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Cabe ressaltar que, ciente da importância do jogo para a criança, cabe ao professor oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio dos jogos.

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (ROSAMILHA, 1979, p. 77)

Com a intenção de aproximar o aluno da escola e mantê-lo motivado nesse ambiente, o professor deve utilizar recursos que diversifiquem a prática pedagógica, buscando tornar o espaço da sala de aula aconchegante, divertido e descontraído, propiciando o aprender dentro de uma visão lúdica e criando um vínculo de aproximação/união entre professor e aluno. A participação do professor na brincadeira eleva o nível de interesse. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam a brincadeira o recurso mais estimulante e rico em aprendizado.

Entretanto, é destacado pelos autores presente nesta pesquisa acerca do objeto em que é a contribuição do jogo no processo de ensino-aprendizagem deve ser visto ótima proposta pedagógica, porque propicia a relação entre parceiros e grupos, e, nestas relações podemos observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias para a vitória, como também as relações diante da derrota, mas o mais relevante é perceber a construção de conhecimento diante do desenvolvimento do jogo.

Neste contexto em que as atividades lúdicas, em especial as executadas com o uso do jogo com metodologia, já que de acordo com Kishimoto (2008, p. 48) “O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil”, sendo assim um recurso, ou instrumento de ensino-aprendizagem, deve-se pensar no ambiente de execução, este que por vez é fundamental na constituição dos sujeitos, por ser um mediador cultural na formação, constituindo um elemento significativo do currículo, uma fonte de experiência e aprendizagem, na educação das crianças pequenas, a concepção e os ambientes são especialmente importante. Segundo Barbosa (2006, p. 122):

A organização do ambiente traduz uma maneira de compreender a infância, de entender seu desenvolvimento e o papel da educação e do professor. As diversas formas de organizar o ambiente para o desenvolvimento de atividades de cuidado e educação das crianças pequenas, a forma como as crianças e adultos ocupam esse espaço e como interagem com ele, traduzem os objetivos, as concepções e as diretrizes que os adultos possuem com relação ao futuro das novas gerações e às suas ideias pedagógicas (BARBOSA, 2006; HORN, 2004).

Nesta perspectiva o autor expõe o ambiente das creches e pré-escolas que podendo ser considerada como um campo de vivência e explorações, zonas de múltiplos recursos e possibilidades para a criança reconhecer objetos, experiência, significados de palavras e expressões, além de ampliar o mundo de sensações e percepções, com isso o ambiente deve funcionar como recurso de desenvolvimento e para isso, ele deve ser planejado pelo educador, parceiro privilegiado de que a criança dispõe. Oliveira (2002, p.94) ressalta:

O ambiente constitui expressão de um sistema social com rotinas, relações ideológicas. É esse sistema que preserva a função de um espaço físico-social e as pessoas que o podem utilizar, o que podem fazer com quem. O ambiente define diversas práticas sociais que desenvolvem diferentes competências.

Nesse contexto os ambientes disponíveis criam variações nas rotinas e estas também marcam momentos de deslocamento espaciais, isso é da passagem de um ambiente para outro, da adaptação ao novo ambiente e da sua organização após o uso. Nesse momento são muito utilizados pelos educadores as canções, as frases conhecidas e outros tipos de sinalização, nas pré-escolas alternativas havia uma ênfase no uso de diferentes espaços em cada momento de rotina.

Nesta perspectiva, tanto os instrumentos legais norteadores para a educação infantil como o posicionamento dos autores, interagem e se articulam mostrando que o uso do jogo de forma planejada e bem conduzida é sim um recurso de muita contribuição para a efetivação de um ensino-aprendizagem significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término desse trabalho monográfico percebemos que as atividades lúdicas são uma mídia privilegiada para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal integral e a cooperação. De fato, brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças, contudo não implica dizer que ambos não desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem.

O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e pela influência da televisão. Com toda essa questão chegou-se a conclusão da necessidade de se retornar aos estudos dos jogos. É importante salientar nesse momento os benefícios que o jogo fornece à aprendizagem das crianças no que diz respeito ao desenvolvimento físcomotor envolvendo as características de sociabilidade, como trocas, as atitudes, reações e emoções que envolvem as crianças e os objetivos utilizados.

Apesar de tantas teorias que defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos e das brincadeiras da criança, ainda carecemos de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade. Para que isso ocorra de maneira proveitosa torna-se necessário aperfeiçoar e instruir professores, por isso, é necessário salientar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático-pedagógicas, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, na ludicidade envolvendo todo o contexto escolar.

O jogo implica para a criança mais que o simples ato de jogar, é através dos jogos que ela se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo; ao jogar a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada.

O papel do professor durante o processo didático-pedagógico é provocar participação coletiva e desafiar o aluno a buscar soluções. Através do jogo podemos despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções. Para isso, faz-se necessário também criar um ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

Mediante a pesquisa e a elaboração do trabalho monográfico, podemos concluir que o jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o

professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo ou brincadeira o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos ou competências de maneira agradável, garantindo-lhes uma aprendizagem significativa.

REFERENCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia, saberes necessários à prática educativa**. São Paulo. Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tisuko. M. (orgs). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo; Cortez, 2008.

MOYLES, J. R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINI, Airton. **O lúdico no contexto da vida humana**: da primeira infância a terceira idade. IN: Santos, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: a criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis. RJ: vozes, 1994.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky a relevância do social**. Ed. 5. São Paulo: Summus Editorial; 1998.

_____,. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976

PIAGET. In. **Os pensadores**. 2. ed. . São Paulo; Victor Civita, 1989.

PIAGET. WYGOTSKY. **Teorias psicogenéticas em recorte**. 1. ed. Editora. Cajazeiras; Tatyana MANGUEIRA, 2011.

PIAGET. **Coleção Educadores do MEC**. Recife; Massangana, 2010.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand, Brasil, 1997

REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA EDUCAÇÃO INFANTIL/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretária de Educação Fundamental. **Introdução**. Brasília: MEC/SEF, 1998. (vol.1)

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e a aprendizagem infantil**. São Paulo; Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

VYGOTSKY. **Coleção Educadores do MEC**. Recife; Massangana, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WYGOTSKY. **Teorias psicogenéticas em recorte**. 1. ed. Editora. Cajazeiras; Tatyana MANGUEIRA, 2011.